

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

METODOLOGÍA ORIENTADA POR Y PARA LAS PERSONAS

**GUIADA EN TODO
MOMENTO POR
EL USUARIO**

ESTRATEGIA

FORMULACIÓN DE PROYECTO

BRIEF

DEFINICIÓN DE AUDIENCIAS

ESTRATEGIA

ROL DEL CLIENTE

**PROVEER INFORMACIÓN SOBRE EL
PROYECTO MANIFESTANDO TODOS
SUS REQUERIMIENTOS, DESEOS Y
SUEÑOS ADEMÁS DE SUS
NECESIDADES, LAS QUE SE
ESTABLECEN CON LA MAYOR
CANTIDAD DE ACTORES POSIBLE**

ESTRATEGIA

ROL DEL DISEÑADOR

RECOPILAR INFORMACIÓN ESTRATÉGICA DEL PROYECTO

CONOCER AL USUARIO A TRAVÉS DE ESTUDIOS DE NEEDFINDING

BENCHMARK

ANÁLISIS DE REFERENTES

SITIOS RELACIONADOS

ESTUDIO DE COMPETENCIAS

BENCHMARK

ROL DEL CLIENTE

**MANIFESTAR COMO SE VE Y COMO SE
QUIERE VER**

**DETERMINAR SU POSICIÓN EN EL
CONTEXTO DEL NEGOCIO E
IDENTIFICAR SUS PRINCIPALES
MODELOS Y COMPETIDORES**

BENCHMARK

ROL DEL DISEÑADOR

**ANALIZAR LOS REFERENTES Y
COMPETIDORES EN FUNCIÓN DEL
PROYECTO Y LA PROPUESTA A
REALIZAR**

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARDSORTING

MAPA DE NAVEGACIÓN

ARQ.INFORMACIÓN

ROL DEL CLIENTE

**TRABAJAR EN CONJUNTO AL
DISEÑADOR EN EL PROCESO DE
CARDSORTING VALIDANDO
RELACIONES, UTILIDADES Y
CONTENIDOS DEL PROYECTO**

ARQ.INFORMACIÓN

ROL DEL DISEÑADOR

**DISPONIBILIZAR HERRAMIENTAS PARA
LA TOMA DE DECISIONES POR PARTE
DE LOS DISTINTOS ACTORES AL
INTERIOR DE LA INSTITUCIÓN**

DISEÑO DE INTERFAZ

WIREFRAMES

PALETAS CROMÁTICAS Y TIPOGRÁFICAS

MOCKUPS

INTERFAZ

ROL DEL CLIENTE

**REALIZAR REQUERIMIENTOS
VISUALES**

**VALIDAR LA PROPUESTA DE DISEÑO
IDENTIFICANDO MEJORAS Y POSIBLES
ERRORES**

INTERFAZ

ROL DEL DISEÑADOR

**REALIZAR PROPUESTA VISUAL EN
FUNCIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS
GRÁFICOS DEL CLIENTE**

**DEFINIR MAQUETAS EN FUNCIÓN DE
CRITERIOS DE USABILIDAD E
INTERACCIÓN**

DISEÑO FRONT-END

CODIFICACIÓN

VALIDACIÓN DE ESTÁNDARES

PRUEBAS EN NAVEGADORES Y EVALUACIÓN

Web como interfaz de software

Diseño Visual: tratamiento gráfico de los elementos de la interfaz (el "look" del "look & feel")

Diseño de la Interfaz: como en el Estudio de Interacción Humano-Computador tradicional: diseño de los elementos de la interfaz para facilitar la interacción del usuario con la funcionalidad

Diseño de la Información: en el sentido de Tufte, diseño de la presentación de la información para facilitar el entendimiento

Diseño de la Interacción: desarrollo del flujo de las aplicaciones para facilitar las tareas del usuario, definiendo cómo el usuario interactúa con la funcionalidad del sitio

Especificaciones Funcionales: "set de herramientas": descripciones detalladas de las funcionalidades que el sitio debe incluir para satisfacer las necesidades del usuario

Necesidades de Usuario: objetivos para el sitio externamente derivados, identificadas a través de la investigación de los usuarios, etno/tecno/psicográficos, etc.

Objetivos del Sitio: de negocios, creativos, u otros generadas de manera interna para el sitio orientada a tareas

Concreto

Culminación

Web como sistema de hipertexto

Diseño Visual: tratamiento visual de los elementos de texto y gráficos en la página y componentes de navegación

Diseño de la Navegación: diseño de elementos de interfaz para facilitar el movimiento de los usuarios a través de la arquitectura de la información

Diseño de la Información: en el sentido de Tufte, diseño de la presentación de la información para facilitar el entendimiento

Arquitectura de la Información: el diseño estructural del espacio de información para facilitar el acceso intuitivo al contenido

Requerimientos de Contenido: definición de los elementos de contenido requeridos para satisfacer las necesidades de usuario

Necesidades de Usuario: objetivos para el sitio externamente derivados, identificadas a través de la investigación de los usuarios, etno/tecno/psicográficos, etc.

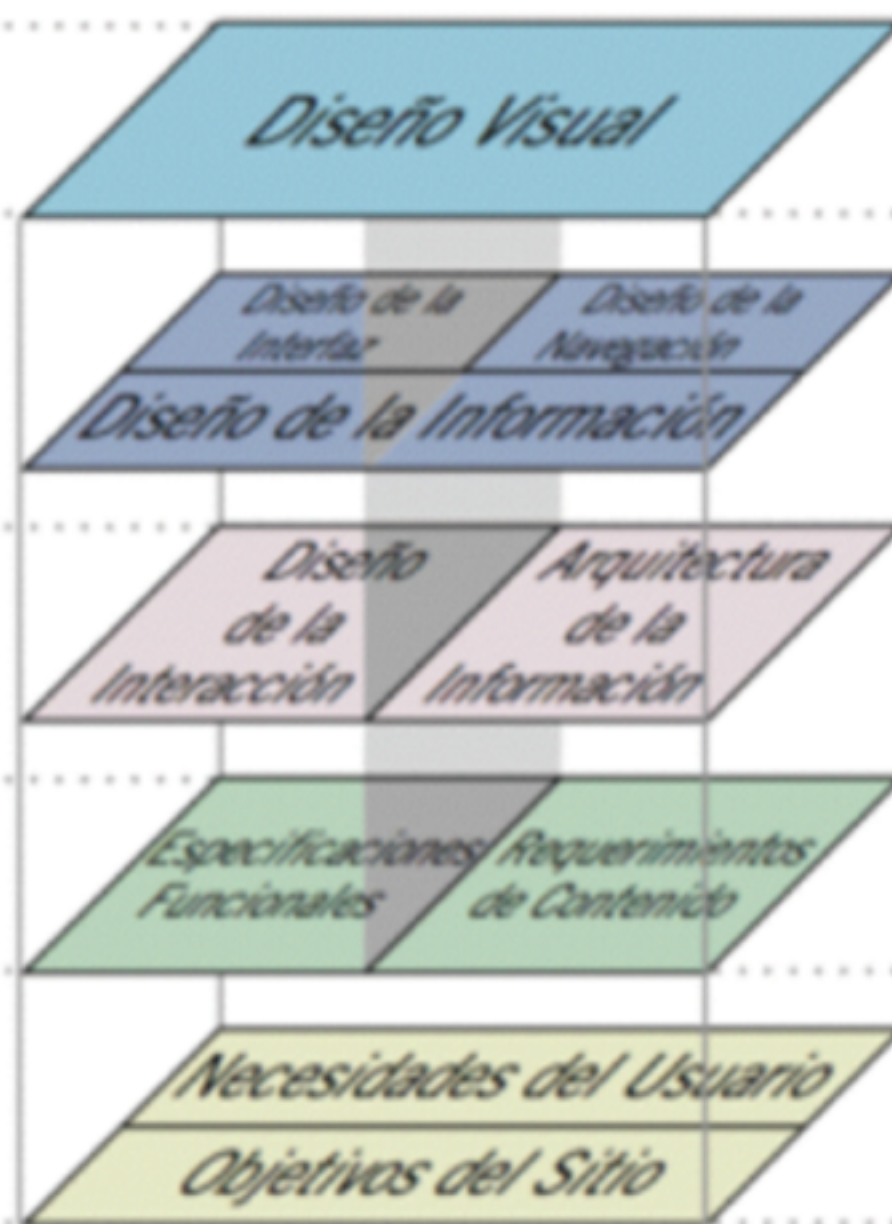
Objetivos del Sitio: de negocios, creativos, u otros generadas de manera interna para el sitio

orientado a información

Abstracto

Concepción

tiempo



PREGUNTAS?

A TRABAJAR!

PRESENTACIÓN DISPONIBLE EN WWW.NICOLASESPINOZA.CL